

# Gary Lineker's Hot Shot™

## INTRODUCTION

---

Vous avez enfin la chance de faire partie d'une équipe de foot grandeur nature. Et cette simulation ne manquera ni de plaquages glissants, de têtes, de remises en jeu, de corners, de coups de pied au but, de coups irréguliers, ni même du redoutable arbitre avec son carton rouge. Essayez de mener votre équipe au sommet de la Première Division.

### Pour Démarrer:

Une fois le jeu chargé, vous devez faire un certain nombre de choix, comme par exemple la couleur du maillot de votre équipe, la surface sur laquelle vous allez jouer et si vous allez jouer seul ou avec un partenaire. Déplacez-vous de gauche à droite pour passer d'une catégorie à l'autre, et de haut en bas pour effectuer votre choix. La catégorie, Intelligence par exemple, est affichée sous une grosse balle de foot. Votre choix est affiché au-dessus de la balle de foot. Servez-vous du manche à balai pour contrôler vos choix.

Les choix disponibles sont indiqués ci-dessous:

<b>Joueurs</b>	- 1 ou 2.
<b>Temps de jeu</b>	- par mi-temps
<b>Intelligence</b>	- la première division est la plus difficile.
<b>Type de manche à balai</b>	- pour le Spectrum seulement.
<b>Surface</b>	- Pelouse ou gazon artificiel pour C64 seulement.
<b>Couleur du terrain</b>	- Pour C64 seulement.
<b>Couleur de l'équipe # 1</b>	- Pour C64 seulement.
<b>Couleur de l'équipe # 2</b>	- Pour C64 seulement.

## COMMANDES

---

Le manche à balai contrôle la direction dans laquelle le joueur court. Appuyez sur le bouton de **FEU** a deux rôles, selon que le joueur a la balle ou non. Si le joueur est en possession de la balle, appuyez sur le bouton de **FEU** qui déclenche le processus de tir. Plus vous appuyez sur le bouton de feu, plus le tir sera puissant. Si le joueur n'est pas en possession de la balle, le bouton de feu déclenche un plaquage glissant.

Hot Shot vous permet de contrôler la balle de façon très précise. Si vous tenez le manche à balai dans la direction opposée à celle du joueur, alors un coup de tête se produira quand le bouton de **FEU** est relâché. Si vous tenez le manche à balai à angle droit par rapport à la direction du joueur (par ex. joueur tourné vers le haut, manche à balai tenu à droite), la balle sera passée dans cette direction avec le bout du pied.

## **DEVIATIONS**

---

Quand la balle frappe un joueur, elle peut soit rebondir sur lui soit être contrôlée sur la poitrine par le joueur qu'elle a frappé, selon la vitesse et la hauteur de la balle. Quand la balle est déviée par un joueur, elle peut rebondir de plusieurs façons selon la partie du corps du joueur touchée et selon l'angle de l'impact. Par exemple, un coup oblique sur les bras ou les jambes du joueur peut être au-delà du joueur. Un coup solide à la poitrine ou au dos peut rebondir vers le tireur selon l'angle d'impact (ce qui est aussi vrai des poteaux de but et des barres transversales).

## **COUP DE TETE**

---

Quand un joueur est placé sous une balle descendante et la balle frappe sa tête, la balle frappée avec la tête ira dans la direction prise par le joueur.

## **REMISES EN JEU, CORNERS ET COUPS DE PIED AU BUT**

---

Sélectionnez la direction dans laquelle vous voulez lancer ou frapper la balle, ainsi que sa puissance de la même façon que quand vous frappez la balle normalement.

## **COUPS IRRÉGULIERS, COUPS FRANCS ET COUPS DE PIED AU BUT**

---

Un joueur commet une irrégularité lorsqu'il plaque un autre joueur illégalement, par ex. un joueur qui n'est pas en possession de la balle, ou lorsqu'il plaque un joueur qui a la balle mais de façon injuste.

Si un joueur commet une faute sans avoir la balle mais son équipe en est en possession, alors on joue l'avantage. Si un joueur a le contrôle de la balle et commet une faute, alors on accorde un coup franc.

Si un joueur commet des fautes à plusieurs reprises, l'arbitre peut prendre son nom et/ou l'expulser du terrain. Il devra alors abandonner la partie.

## **GARDIENS DE BUT**

---

Ils sont automatiques et suivent la trajectoire de la balle en jeu. Quand un joueur frappe au but, le gardien essaiera de sauver un but. Quand il a sauvé un but ou s'il est en possession de la balle il s'avancera à la limite des 18 mètres et dégagera la balle.